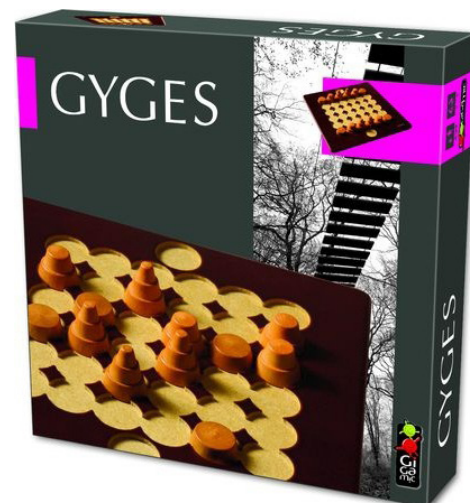


GYGES **ГИГС**

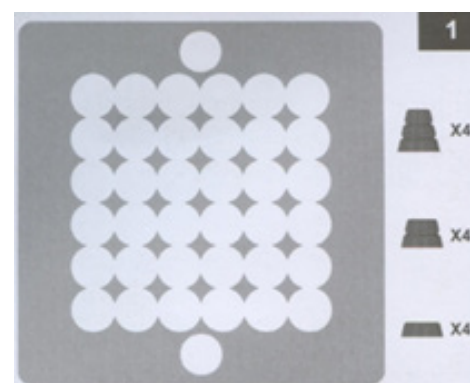
Состав игры

- доска с 36 смежными полями и «финишным» полем с каждой стороны;
- 12 деревянных фигур трёх разных размеров: 4 одинарных, 4 двойных, 4 тройных.



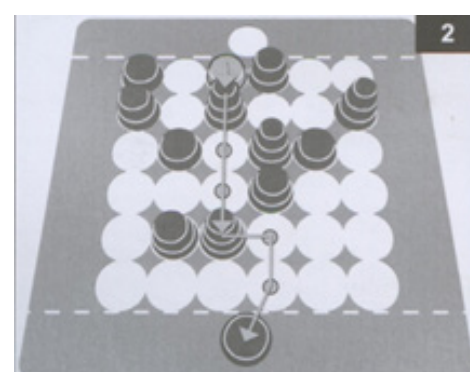
Цель игры

Поместить фигуру на «финишное» поле на противоположной стороне доски.



Подготовка к игре

Игроки садятся по обе стороны доски, фигуры делятся поровну: каждый игрок берёт две тройных фигуры, две двойных и две одинарных. Игроки по очереди выставляют все свои шесть фигур по одной за раз на любое из шести полей стартовой линии



Ход игры

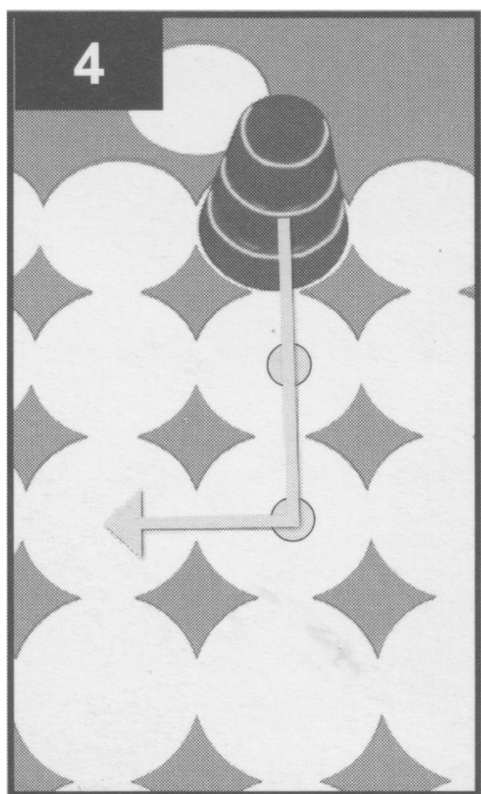
Все фигуры общие, в начале партии на стороне каждого игрока их находится поровну, притом стартовая расстановка может варьироваться.



Каждый игрок в свой ход играет теми фигурами, которые расположены ближе к нему.

Игрок, первым ставивший фигуру на поле делает и первый ход, после чего игроки ходят, передвигая фигуры по очереди. Двигать можно только фигуры, расположенные на линии поля, ближайшей к игрокам.

Таким образом, вначале игроки передвигают 6 фигур, расположенных на стартовой линии.



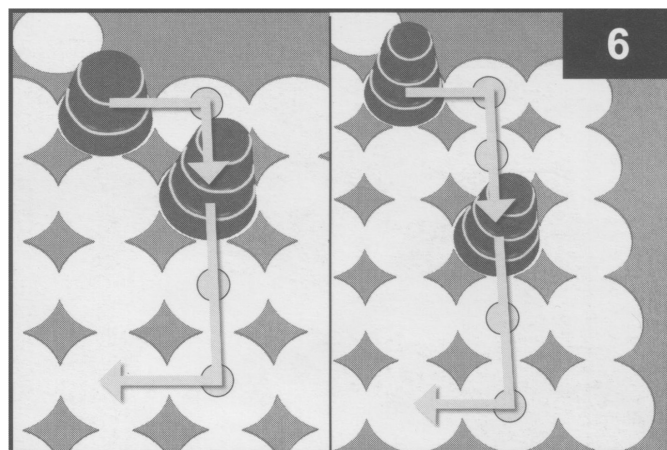
После, когда не остаётся занятых полей на стартовой линии, игрок может передвинуть фигуру на второй линии и так далее. Может так получиться, что все фигуры на стартовой линии перекрыты фигурами на второй линии; в этом случае игрок может, в виде исключения, передвинуть фигуру со второй линии.

Фигуры перемещаются с одного поля на другое по прямой (вправо, влево, вперёд или на-

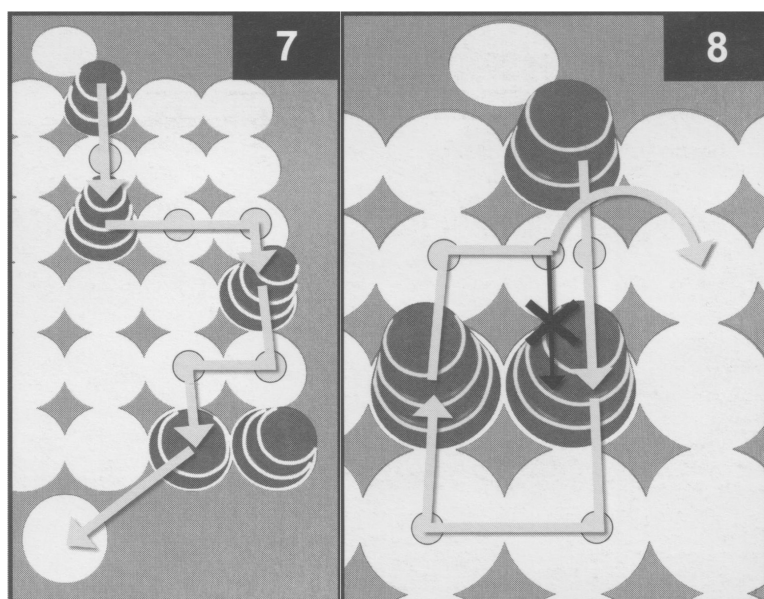
зад, но никогда — по диагонали). Перемещение фигур определяется их размерами: одинарная фигура передвигается на одно поле, двойная — на два, а тройная — на три.

Фигуры могут менять направление движения в процессе хода (см. рис. 4).

Когда фигура заканчивает движение на занятом поле, она «отталкивается» от фигуры на этом поле и делает ещё один прыжок на одну, две или три клетки (снова только через незанятые поля) — длина этого дополнительного прыжка зависит от размера фигуры, от которой она оттолкнулась (одинарная, двойная или тройная) (см. рис. 6).



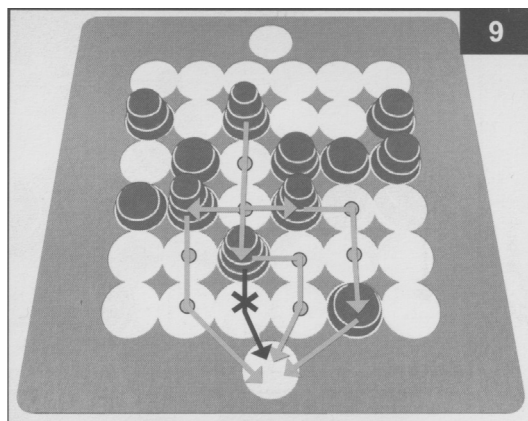
Одна фигура может таким образом прыгать несколько раз подряд и даже может пересечь всю доску серией последовательных прыжков (см. рис. 7).



Во время одного хода фигура может пересекать одно и то же поле несколько раз, но только при условии, что она входит и/или покидает это поле в другом направлении (см. рис. 8).

Конец игры

Победителем становится игрок, который первым поставит свою фигуру на «финишное» поле на другой стороне доски. На «финишное» поле можно попасть с любой клетки последней линии. Фигура может попасть на финишное поле только в конце своего движения (см. рис. 9).



Фигура не может пройти через финишное поле в ходе своего хода, это поле может быть занято только один раз, в случае победы. Практически всегда, чтобы достичь победного финишного поля, требуется серия прыжков через всю доску.

Адаптация игры



К сожалению, компания GIGAMIC более не производит игру GYGES.

КСРК ВОС предлагает свой, аналогичный заводскому, вариант игры. Поле и фишки немного увеличены.

Такая игра не требует адаптации для игроков без зрительного остатка